



## **Damiano Felini (a cura di), *Video game education. Studi e percorsi di formazione*. Milano: Unicopli (2012).**

---

Gli studi relativi ai videogiochi hanno ormai raggiunto, anche solo limitandosi allo specifico tema del rapporto con la dimensione educativa, una mole decisamente considerevole. Di ciò Felini è ben consapevole affrontando in primo luogo la molteplicità degli approcci che è possibile avere nei confronti dei videogiochi. Viene ripresa in tal senso una bella espressione aristotelica e viene applicata, invece che alla realtà filosoficamente intesa, ai videogiochi: il rapporto tra videogiochi ed educazione “si dice in molti modi”. Felini, senza pretesa di disporli in maniera tassonomica, individua cinque diversi approcci ciascuno centrato su uno specifico aspetto: il rapporto tra video game e mondo giovanile spesso affrontato in chiave sociologica; i videogiochi come agenti di educazione implicita; il problema della tutela dei diritti dei minori; l’uso didattico dei video game; la video game education (nella triplice dimensione del comprendere, fruire, produrre) (pp. 11-13). Saper distinguere più approcci, cogliendone le specifiche peculiarità, è la premessa per sfuggire a banalizzazioni, purtroppo frequenti, uscendo da contrapposizioni non utili alla effettiva comprensione del fenomeno.

In tal senso è importante cogliere gli stereotipi legati ai videogiochi e proprio a questo tema è dedicato il primo capitolo (Michele Aglieri e Giulio Tosone, Parlare per stereotipi. Luoghi comuni su videogiochi e educazione). Si tratta di sfuggire alla contrapposizione tra uno stereotipo negativo ed uno positivo: partendo da una ricerca sulla percezione dei videogiochi da parte dei genitori, si evidenzia l’importanza di procedere verso descrizioni ed analisi che evitino pregiudizi prestando attenzione alle evidenze acquisite dalla ricerca.

Diventa quindi importante individuare una serie di coppie concettuali che permettano di entrare nell’universo del videogioco: è possibile rinvenirle sia nel primo che nel secondo capitolo (Massimiliano Andreoletti, Gioco e videogioco: riflessioni tra educazione e intrattenimento). Le coppie potrebbero essere così sintetizzate: gioco analogico/gioco digitale, videogiochi/corporeità, stimolo alla creatività/strumento ipnotico, solitudine/socializzazione, seduzione/educazione (a quest’ultima coppia possono essere affiancate quelle sinonime di divertimento/apprendimento e video game/serious game).

Una prima definizione di videogioco “un gioco le cui regole sono gestite autonomamente da un dispositivo elettronico che utilizza un’interfaccia uomo-macchina basata su un display come sistema di output” (p. 42), è comunque indispensabile premessa per coglierne i tratti. Andreoletti segnala in tal senso l’interazione, la simulazione e l’immersione (nelle sue varie tipologie e livelli) come caratteristiche del videogioco. Passando alle pratiche di gioco – dimensione fondamentale che se trascurata corre il rischio di lasciare il videogioco in un limbo indefinito, separando un prodotto dalle pratiche che ne guidano non semplicemente il successo ma l’evoluzione – viene proposta la distinzione tra esplorazione (processo di conoscenza e comprensione delle regole che governano l’azione ludica) e padronanza (percorso con cui il soggetto riesce a governare tali regole) (pp. 45-47).

Il tema del terzo capitolo (Alessia Rosa, I videogiochi come palestra di sperimentazione valoriale) offre interessanti considerazioni sul rapporto tra gioco ed interculturalità.

Partendo da un esame dei diversi significati dell'idea di valore, si segnala come tale dimensione sia presente, ad esempio, sia pure in maniera scarsamente consapevole, nella creazione dell'avatar. La dimensione interculturale, comunque esplicitamente presente in alcuni giochi (*Go west, Rescate*), rimane una questione aperta: da un lato "l'esistenza di valori universali, che trascendono le differenze culturali, è oggi un'idea controversa", dall'altro "non è ancora chiaro come vengano percepiti i valori di un certo videogioco all'interno di realtà geografiche e culturali distanti" (p. 59) e permane comunque una sorta di "etnocentrismo videoludico" (p. 60) di fronte a potenzialità interculturali ancora inesprese.

Il quarto capitolo (Angela Bonomi Castelli, Video game education: per quale educazione estetica?) sottolinea come oltre alla dimensione agonistica del gioco, legata alle missioni e ai livelli, sia da prendere in considerazione anche "il godimento dell'immagine, della forma, del colore e dei suoni" (p. 66) proprio del videogioco che può, in alcuni casi, essere messo a confronto con l'oggetto d'arte. In tale direzione possono essere individuate una serie di attività, strutturate per diverse fasce d'età, finalizzate alla valorizzazione in termini educativi della dimensione estetica dei videogiochi (pp. 74-75).

Il quinto capitolo (Damiano Felini, Analizzare il videogioco nel lavoro didattico) affronta il tema della valutazione dei videogiochi esaminando le griglie di analisi esistenti e proponendone una basata su dieci punti (perché gioco a questo videogioco?; questo videogioco cosa mi propone di fare?; quali abilità questo videogioco mi propone di utilizzare?; la storia e i suoi personaggi; il fattore spazio/ambientazione; l'audio; la meccanica del gioco; il fattore tempo; l'interfaccia; lo sviluppo del senso critico) (pp. 86-88).

La dimensione della valutazione viene ripresa ed ulteriormente sviluppata nel sesto capitolo (Damiano Felini, Rating e dintorni. Classificazione dei videogiochi e controllo parentale) con un quadro aggiornato su prerogative e limiti dei vari sistemi di rating (PEGI, ESRB, BBFC...) utilizzati a livello internazionale.

Mentre la prima parte del volume raccoglie una serie di studi, la seconda è dedicata alle esperienze. Il settimo capitolo (Anna Ragosta, Quali attività formative con il videogioco? Un'ipotesi di progettazione modulare: riflessioni e esperienze) presenta, alla luce di una numerosa serie di sperimentazioni, una serie graduata su più livelli (introduttivo, intermedio, avanzato) di percorsi che intrecciano la dimensione pratica e quella teorica. Ad una fascia d'età ben precisa si rivolge invece la proposta sperimentata nel 2008-2009 e documentata nell'ottavo capitolo (Alessia Rosa, Valori e libertà attraverso la video game education. Un percorso sperimentale nella scuola secondaria di primo grado) utilizzando due videogiochi, *Black & White* e *The Sims*, particolarmente adatti per il tema delle scelte valoriali. L'ottavo ed ultimo capitolo (Damiano Felini, Cosa insegnare dei videogiochi (e come)? Un'esperienza di didattica universitaria) è dedicato alla presentazione di un percorso di ricerca-azione realizzato all'Università di Parma nel 2009 all'interno di un laboratorio collegato al corso di *Pedagogia dei media*. Ad una prima fase legata alla conoscenza e all'analisi dei videogiochi, ha fatto seguito la progettazione e la realizzazione di un videogioco utilizzando uno specifico software di game authoring per uso didattico (Inventagiochi, <http://www.koalagames.eu/inventagiochi/default.htm>).

Filippo Bruni

Università del Molise, [filippo.bruni@unimol.it](mailto:filippo.bruni@unimol.it)